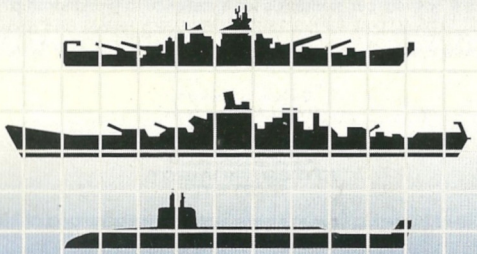
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-BH-NOE

BATTLESHIP™

THE CLASSIC NAVAL COMBAT GAME



MINDSCAPE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by
Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Copyright © 1992 Milton Bradley
Company, a division of Hasbro, Inc.
Copyright © 1992 USE Corp.
All rights reserved.
Licensed by Mindscape Int.
Mindscape and its Logo are
registered trademarks of
Mindscape Int.

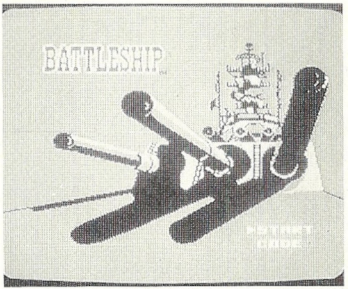
Inhaltsverzeichnis

Spielbeginn 2
Spielsteuerungen 3
Das eigentliche Spiel 4
Paßwörter 10
Tips 11

Spielbeginn

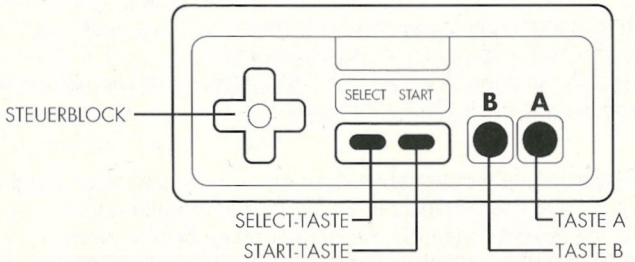
Um das Spiel zu starten:

1. Sorgen Sie dafür, daß das Nintendo Entertainment System® (NES) ausgeschaltet ist.
2. Schieben Sie *Battleship™* in das NES ein.
3. Schalten Sie das NES ein.
4. Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücken Sie die Start-Taste.



Hinweis: Um mit verschiedenen Ebenen und Waffen zu spielen, drücken Sie zuerst **Select**, um **Code** zu wählen, und anschließend **Start**. Geben Sie mit dem Steuerblock das Paßwort ein, und drücken Sie dann **Start**. Lesen Sie bitte auch das Kapitel *Paßwörter*.

Spielsteuerungen



Steuerblock
Drücken Sie auf ⬆ ⬇ ➡ ⬅, um das aktuelle Schiff oder Waffen auf dem Gitter zu positionieren.

Tasten

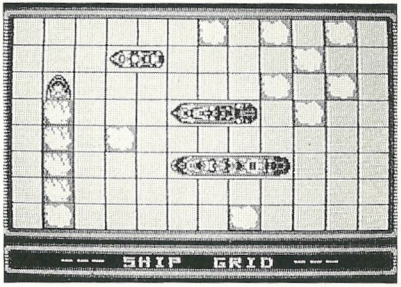
Start	Starten Sie das Spiel
Select	Wählen Sie eine Spezialwaffe
A	Positionieren Sie die Schiffe auf dem Gitter, bestätigen Sie die Aufstellung und feuern Sie die Waffen ab.
B	Drehen Sie die Schiffe auf dem Gitter von horizontal nach vertikal oder umgekehrt.

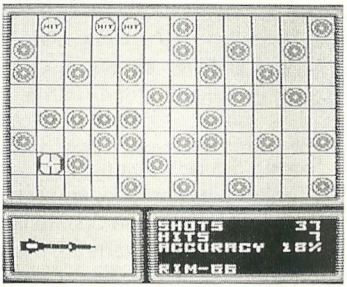
Das eigentliche Spiel

Das Spiel besteht aus zwei gundlegenden Funktionen:
1. Ihre Kriegsschiffe im Kampfgebiet zu positionieren
2. die Waffen und Ihr strategisches Geschick einzusetzen, um die gegnerische Flotte zu zerstören, bevor der Feind Ihre zerstört!

Das Gitter

Das *Battleship*-Gitter stellt Ihr Kampfgebiet dar und erstreckt sich über zwölf auf acht Rechtecke. Mit Hilfe des Gitters können Sie Ihr Kampfschiff genau positionieren und mit Ihren Waffen auf die gegnerischen Schiffe zielen.

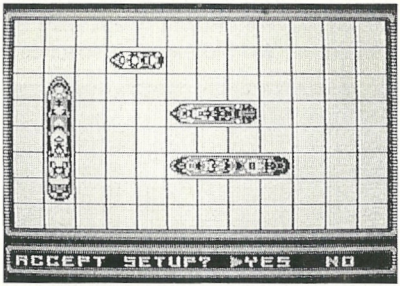




Das Kampfschiff

Zu Beginn des Spieles erscheinen Ihre Schiffe, eines nach dem anderen, auf dem Gitter. Bewegen Sie die Schiffe mit dem Steuerblock nach oben, unten, rechts oder links, um sie an der gewünschten Stelle zu positionieren. Drücken Sie Taste **B**, um ein Schiff von horizontal nach vertikal zu drehen, und umgekehrt. Nachdem Sie ein Schiff an der gewünschten Stelle positioniert haben, drücken Sie auf Taste **A**.

Nachdem Sie Ihre Schiffe in Position gebracht haben, haben Sie die Möglichkeit das Ganze in einem **Yes/No**-Feld wieder rückgängig zu machen. Wählen Sie dafür **No** und drücken Sie erneut auf **A**, um die Schiffe neu in Position zu bringen. Wählen Sie **Yes** und drücken Sie auf **A**, wenn Sie mit Ihrer Aufstellung zufrieden sind und mit dem Kampf beginnen wollen.



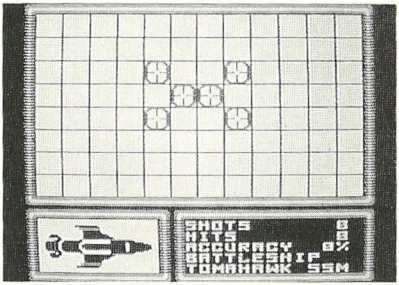
1) 9846 3) 5535 5) 7390

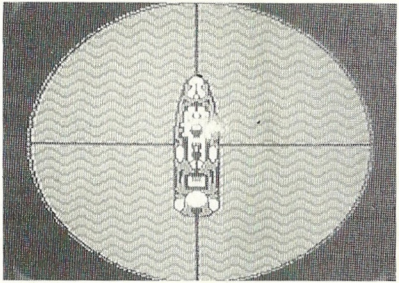
2) 8472 4) 1929

Der Kampfeinsatz

Die Spieler wechseln sich mit dem Schießen auf den jeweiligen Gegner ab. Wenn Sie an der Reihe sind, erscheint die Ausrichtung Ihrer Geschütze in dem Rechteck oben links auf dem Bildschirm. Bewegen Sie diese mit dem Steuerblock auf das Rechteck des Gitters, auf das Sie zielen wollen. Drücken Sie auf **Select**, um eine Spezialwaffe zu wählen und dann auf **A**, um zu feuern.

Im Laufe des Spieles erscheint Ihr Spielstand auf dem Bildschirm. Blaue Kreise stehen für Fehlschüsse, rote Kreise stehen für Treffer und Explosionssymbole zeigen an, wo Sie ein gegnerisches Schiff versenkt haben.





65 51 23 534 1536 3328

Sie müssen alle Rechtecke, auf denen das Schiff sich befindet, treffen, um das Schiff zu versenken. Wenn Ihr Gegner an der Reihe ist, können Sie – hoffnungsvoll oder von Grauen gepackt? – zusehen, wie er sein Ziel auswählt und seine Waffe auf eines Ihrer Schiffe zufliegt. Sie sehen auch den aktuellen Zustand Ihrer Flotte auf dem Gitter.

Ebenen und Etappen

Battleship setzt sich aus acht Ebenen mit jeweils fünf Schlachten zusammen. Wenn Sie einen höheren Rang erlangen, erhalten Sie folgende neue Schiffe und/oder neue Waffen:

Ebene	Rang	Schiffe	Waffen
1	Leutnant	Fregatte Zerstörer Kreuzer Kriegsschiff	Polaris Asroc – 71 Seadart Tomahawk SSM
2	Fregattenkapitän	die gleichen wie der Leutnant plus... U-Boot MK-48X	

9537 5289 4412 (4-2) 8774
8777 4174 8373 (4-3) 5529
2837 3544 8182 (4-4)
3642

3	Kommandant	die gleichen wie der Fregattenkapitän plus...	
		Zerstörer	Asroc 71 Sonar
4	Kapitän	die gleichen wie der Kommandant plus...	
		Kreuzer	Seadart Luftaufklärung
5	Konteradmiral	die gleichen wie der Kapitän	
6	Vizeadmiral	die gleichen wie der Kapitän und der Konteradmiral plus...	
		Flugzeugträger	P-3 Orion
7	Admiral	die gleichen wie der Vizeadmiral plus...	
		Kriegsschiff	Tomahawk SSM Harpune SSM
8	Großadmiral	die gleichen wie der Admiral plus...	
		Flugzeugträger	P-3 Orion Talos

Waffen

Die Standard-Rakete, von der Ihnen eine unbeschränkte Anzahl zur Verfügung steht, ist die RIM-64. Außerdem bekommen Sie je nach Etappe noch zusätzlich einige Spezialwaffen.

Waffe	Schiff	Beschreibung
Polaris	Fregatte	Vier Sprengköpfe, die vier verschiedene Rechtecke treffen.
Asroc – 71	Fregatte	Auch mit vier Sprengköpfen, die aber weiter auseinander einschlagen.
Seadart	Kreuzer	Rakete mit fünf Sprengköpfen.
Tomahawk SSM	Kriegsschiff	Marschflugkörper, der sechs Rechtecke trifft.
MK-48X	U-Boot	Fliegender Torpedo, der fünf nebeneinanderliegende Rechtecke trifft.
Harpune	Kriegsschiff	Ähnlich wie der Tomahawk, trifft aber andere Rechtecke.
Talos	Flugzeugträger	Feuert in einer L-Form ab.
Luftaufklärung	Kreuzer	Aufklärungsmissionen zur Auffindung von Feinden.
Sonar	Zerstörer	U-Boot Sonar über 8 Rechtecke.
P-3 Orion	Flugzeugträger	Ein Jagd-U-Boot, das auch andere Schiffe angreifen kann.

Paßwörter

Nach jeder gewonnen Etappe bekommen Sie ein vierstelliges Paßwort, mit dem Sie vom Start-Menü direkt zur nächsten Ebene gehen können. Schreiben Sie sich die Paßwörter lieber immer auf, denn sie sind sich nicht leicht zu merken. Um auf einer höheren Ebene anfangen zu können, wählen Sie **Code** im Battleship-Titelbildschirm und drücken Sie dann auf **Start**. Bewegen Sie den Cursor mit den Rechts- und Linkspfeilen des Steuerblocks durch die vier Leerstellen im Paßwort, und gehen Sie dann für jede Leerstelle durch Drücken der Auf- und Abwärtspfeilen des Steuerblocks durch die Zahlen. Sobald Sie das richtige Paßwort eingegeben haben, drücken Sie **Start**.

Tips

• Zeichnen Sie sich ein Muster. Es hilft, wenn Sie bei Ihrem Sperrfeuer im Kampfgebiet einer Methode nachgehen. Merken Sie sich, über wieviele Rechtecke die verbleibenden Schiffe Ihres Gegners gehen, und verschwenden Sie weder Feuer noch Zeit, um willkürlich auf einzelne Rechtecke zu schießen, auf denen sich sowieso nur ein U-Boot befinden kann (es sei denn, Sie wollen unbedingt ein solches abschießen).

• Setzen Sie Ihre zusätzliche Feuerkraft ein. Denken Sie daran, daß Sie nur eine begrenzte Anzahl an Gegenständen für zusätzliches Feuer und Taktik zur Verfügung haben. Sie sollten vielleicht nicht gleich alles zu Anfang eines Kampfes verschwenden. Denken Sie jedoch auch daran, daß sich jede Waffe an Bord eines bestimmten Schiffes befindet und sobald dieses Schiff gesunken ist, können Sie auch die entsprechende Waffe nicht mehr benutzen. Wenn Ihr Schiff z. B. viermal getroffen wurde (bei einem weiteren Treffer würde es sinken) und Sie Ihren Tomahawk noch nicht eingesetzt haben, wäre es ganz gut, diesen so schnell wie möglich zu benutzen.

• Verteilen Sie Ihre Kampfschiffe. Ihr Feind trifft nämlich sehr genau und hat Ihnen gegenüber sogar einige Vorteile. Positionieren Sie Ihre Schiffe nicht zu

dicht beieinander, damit er nur eines Ihrer Schiffe mit seinen stärkeren Gegenständen abschießen kann.

• Positionieren Sie Ihr U-Boot etwas weiter entfernt von den anderen Schiffen. Der Feind wird normalerweise versuchen, auf Rechtecke zu schießen, die neben bereits getroffenen Rechtecken liegen, was Sie wiederum zu Ihrem Vorteil ausnutzen können. Wenn sich das U-Boot weiter entfernt von Ihren größeren Schiffen befindet, braucht der Feind länger, um es zu finden.

• Starten Sie das Spiel einfach neu, wenn es wirklich ganz mies aussieht. Denken Sie daran, daß Sie immer noch die Möglichkeit haben, die jeweilige Etappe neu zu beginnen, wenn der Feind ganz zu Anfang ein paar wirklich gute Treffer gelandet hat.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Distributed by
Mindscape GmbH
Daimler Str 10A
4044 Kaarst 2
Deutschland

PRINTED IN JAPAN